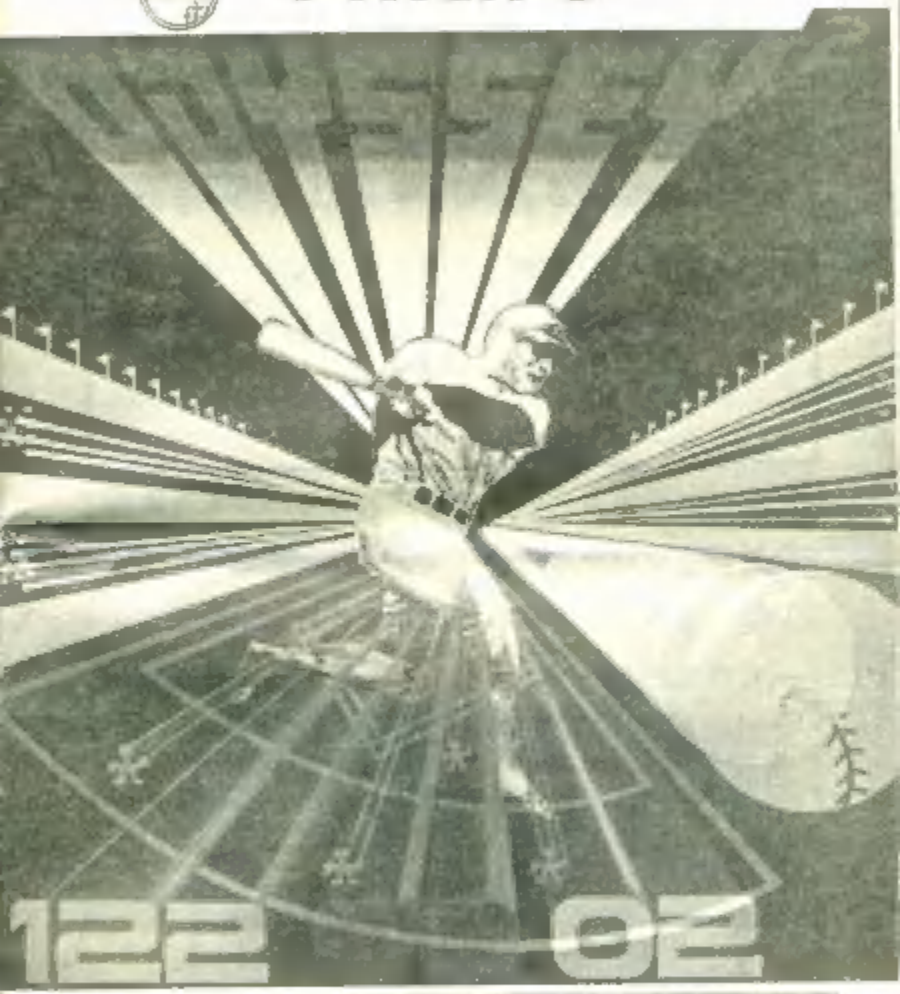
PHILIPS

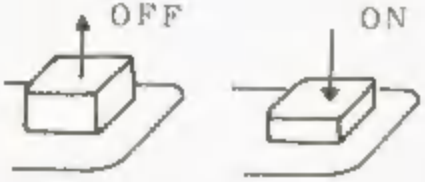


ベース ボール

ゲーム・カセット説明書

注　意

このゲーム・カートリッジをキィ・ボードにさし込む前に、必らずキィ・ボードのスイッチを切って下さい。



☆ゲームの始め方

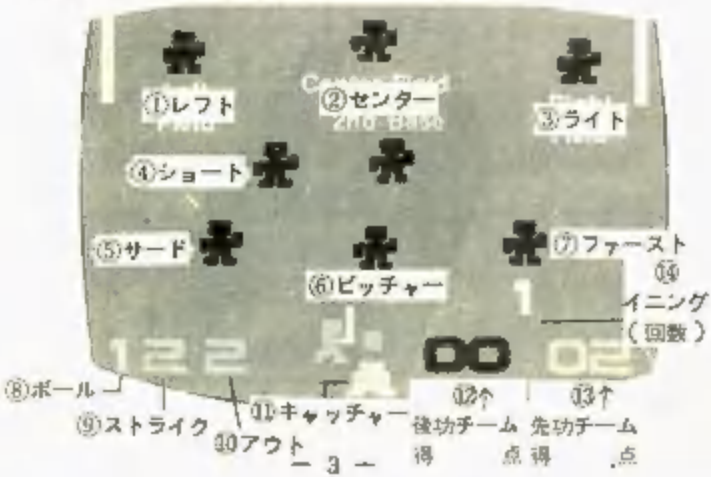
①キィ・ボードにむかってカートリッジのラベルが見えるように、さし込んで下さい。

②キィ・ボードのスイッチを入れて下さい。SELECT GAMEの文字が画面にあらわれます。何も画面にあらわれない場合、キィ・ボードのRESETキィを押して下さい。

※画面の色は、個人のテレビによって多少違うことがあります。

ベースボール　（２人用）

1. キィ・ボードのボタン①を押して下さい。
2. 野球場が画面に現われます。先攻チーム（攻撃）は右側のコントロール・レバーを、後攻チーム（守備）は左側のコントロール・レバーを使用します。１回の表が終わると、自動的に攻撃と守備が入れかわりますから、プレーヤーは同じコントロール・レバーで、守備も攻撃もできます。
3. 画面右下の数字は、右が先攻チームの得点、左が後攻チームの得点です。（選手の色と同じ色で表示）左下の数字は、左から、ボール・ストライク・アウトのカウンターです。

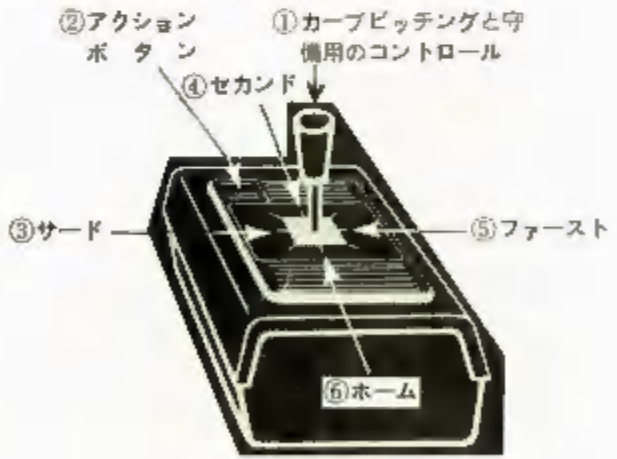


4.守備（捕球とタッチアウト）

(a)まず、外野手（レフト・センター・ライト）をコントロール・レバーを使って、適当な守備位置につかせます。レバーを右へ倒せば右に、手前に倒せば下に、3人の選手が一緒に移動します。

(b)内野手は定位置で動きませんので、全ての打球は外野手が追います。（もちろん内野手のところへ打たれた球は内野手がキャッチします。）

(c)バッターが打ったら、外野手を(a)の要領で走らせ打球を捕って下さい。球が止まる前に捕れば アウト（外野フライ）。この場合、自動的にボールはピッチャーへ送り返されます。



⑦守備用ハンド・コントロール

(d)外野手が追いつけず、打った打球が外野のどこかで止まってしまったらヒットです。この時から打者は一塁へ向かってスタートを切ります。守備のあなたは、外野手を(a)の要領（レバーを使って）で走らせ、止まっている球を捕球させて下さい。うまくキャッチしたら、今度はレバーをファースト、セカンド、サード、ホームと、投げたいベースの位置に合せて、赤いアクション・ボタンを押します。これでボールが外野手から各ベースへと投球されます。さあ、ランナーが速いか、ボールが速いか、実戦さながら息づまるプレイが展開します。

(e)この時の判定は、コンピューターが審判になり判断します。ランナーの走ってくるベースに球が速く着けばアウト。その塁から更に他の塁へ投球することもできますし、ピッチャーへ返球することもできます。（左右のコントロール・レバーが2秒間休止状態になると、ボールはピッチャーへ返球され、ランナーは走れなくなります。）

5.守備（ピッチング）

(a)投球は、守備用ハンド・コントロールのアクション・ボタンを押して行ないます。

(b)そのままアクション・ボタンを押すとボールはストレートに進み、バッターが振らなければストライクになります。

(c)アクション・ボタンを押してからレバーを右に押すと球は右にカーブします。

(d)同様に左に押せば、球は左にシュートします。

(e)この時、レバーを押すタイミングが早ければ早いほど、球の曲がり方が激しく、バッターは打てません。しかし、バッターが見送ると、その球はボールになります。外角、内角ギリギリにピッチングするタイミングをつかむことがピッチングのコツです。見送ればストライク、打っても平凡なゴロに終わるケースが多いからです。

(f)1球ごとにコンピューター審判が、ボールかストライクか判定して、画面左下に表示します。（TVの野球放送のときは左からS・B・Oですが、ここではB・S・Oの順ですので注意して下さい）

(g)もちろん、バッターが空振りすればストライク。うまく投球をすれば三振させられます。しかしフォアボールを出すとバッターは一塁に進みますので、実戦そのままに、投球作戦を練って下さい。

(h)ピッチングをしている間、レバーはカーブとシュート用に作動しますので、外野手は動きません。バットにボールが当たった瞬間から、外野手作動用に切りかわります。

(i)キャッチャーが捕球したボールは、自動的にピッチャーへ返球されます。

6.攻撃（バッティング）

(a)バッターは、攻撃用のコントロール・レバーのアクションボタンを押してバットを振ります。

(b)振り遅れた球はレフト方向へ、振るのが早いとライト方向へ、打球が飛びます。（もちろん当たらなければ空振りストライク）相手の守備位置を見てうまく打ちわけることが出来るわけです。

(c)打球の距離は、コンピューターが計算して出しますので、その都度変わります。タイミングをうまくつかんで長打を狙って下さい。

(d)画面の一番上にある白線を越えた打球はホームランです。バッターは自動的にダイヤモンドを一周してホームベースまで走り抜けます。

7.攻撃（走塁）

(a)さあ、うまくバットを振って打った球がフィールドを飛んで行きます。しかしこの段階ではバッターは一塁へ走ることが出来ません。球の行く先を見守って下さい。

(b)残念！打った球は内野手（外野手）にキャッチされてしまいました。この時はアウト・カウンターに数字が入り、自動的に次のバッターに変わります。

(c)ヒット！打った球が内野手を抜け外野でストップしました。しかしまだ油断はできません。これからが勝負なのです。打った球がフィールドのどこかで止まった瞬間から、あなたはバッターを一塁へ進ませることができます。攻撃用コントロール・レバーのレバーを動かすとバッターはスタートを切ります。

(d)フィールドに止まっている球を相手の外野手が拾

い、塁へ送球して来ます。せっかくヒットだと思っても、この時ボールの方が早く塁に着けばアウトになってしまいます。

(e)しかし、相手の守備がまごまごしていれば、あなたは1塁だけでなく、2塁、3塁も狙えます。レバーを押し続ければランナーは、次々とベースをまわって進みつづけます。

(f)ただし、1塁から2塁へ、2塁から3塁へ、一歩進み出せば、もう後へは戻れませんので注意して下さい。相手の様子を見て慎重にランナーを動かすことが必要です。

(g)このように、打たれたボールが止まってから、そのボールがピッチャーに返球されるまでの間、ランナーはいつでも塁を進めることが出来るのです。

8.攻撃（犠牲フライ）

(a)ベースにいるランナーは、バッターの打った球が捕球されてアウトになった時でも、次のベースを狙うことができます。

(b)ライトの深いところでキャッチされた時など、すかさず3塁にいるランナーをホームに進めれば、

1点を狙うこともできるわけです。

9. アウトが3回になると、打撃チームと守備チームがチェンジします。選手の色が変わりますので一目でどちらのチームが攻めているかがわかります。

10. このようにして、9回裏まで戦った時、得点の多いチームが勝ちになります。同点の時は延長戦です。

11. なお、後攻チームの方が得点が高く、先攻チームが9回の表でその点を抜けなかった時は、その時点で後攻チームの勝ちが決まり、ゲームが終了します。X勝ち（9回裏はない）です。

12. 試合が終了すると、得点表示の上の試合回数（イニング）表示が消え、"F"（最終得点）という文字が表示されます。

13. 再び競技を繰り返す時は、キィ・ボードのRESETと書かれているキィを押してから①を押して下さい。再びベースボールゲームが楽しめます。

輸　入　元：タリー　トイズ
ディビジョン・コートン・トレーディング・カンパニー
〒106　東京都港区東麻布1－12－8　山口ビル4F
TEL：03（582）3374
TELEX：J23898COCOTOK